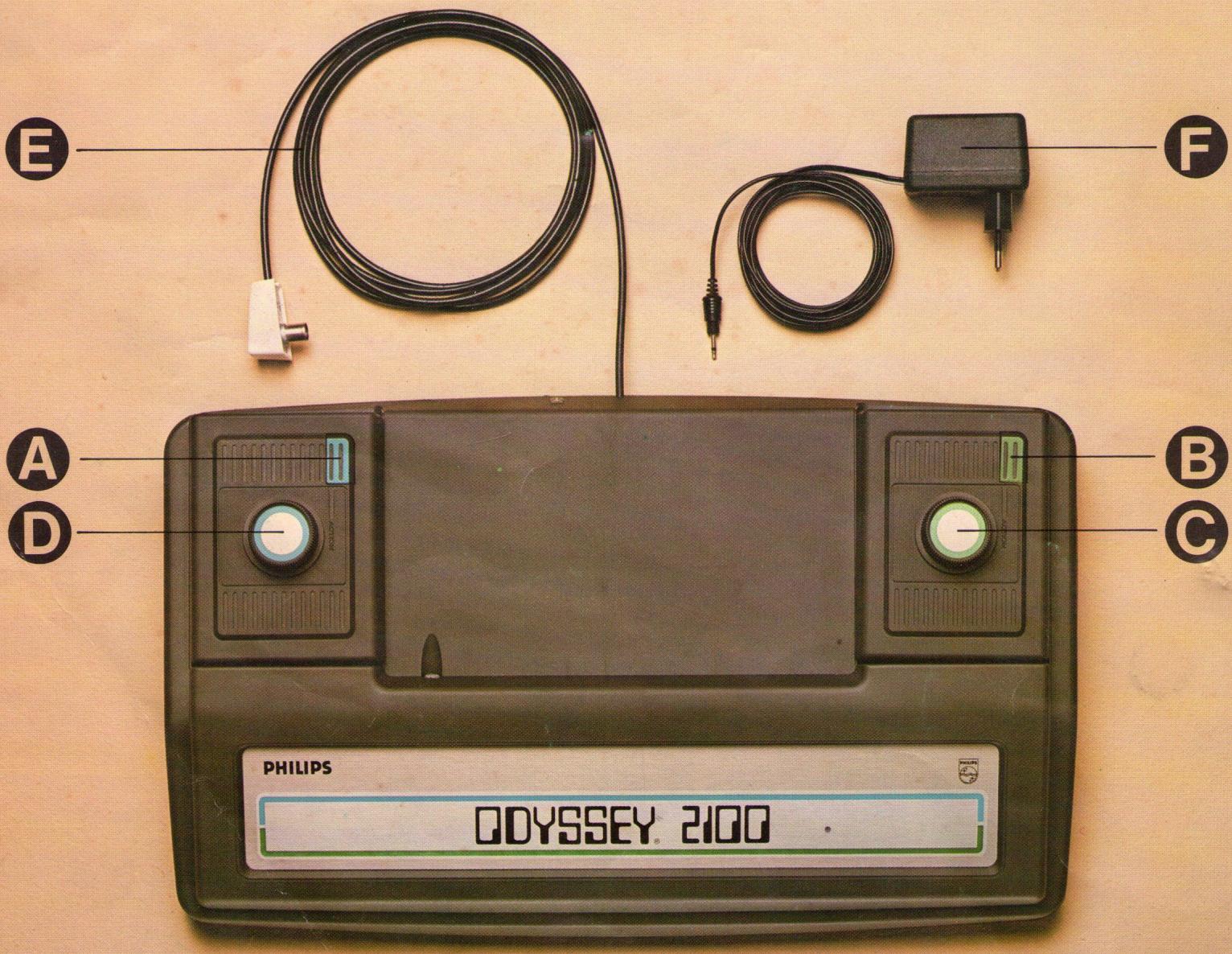
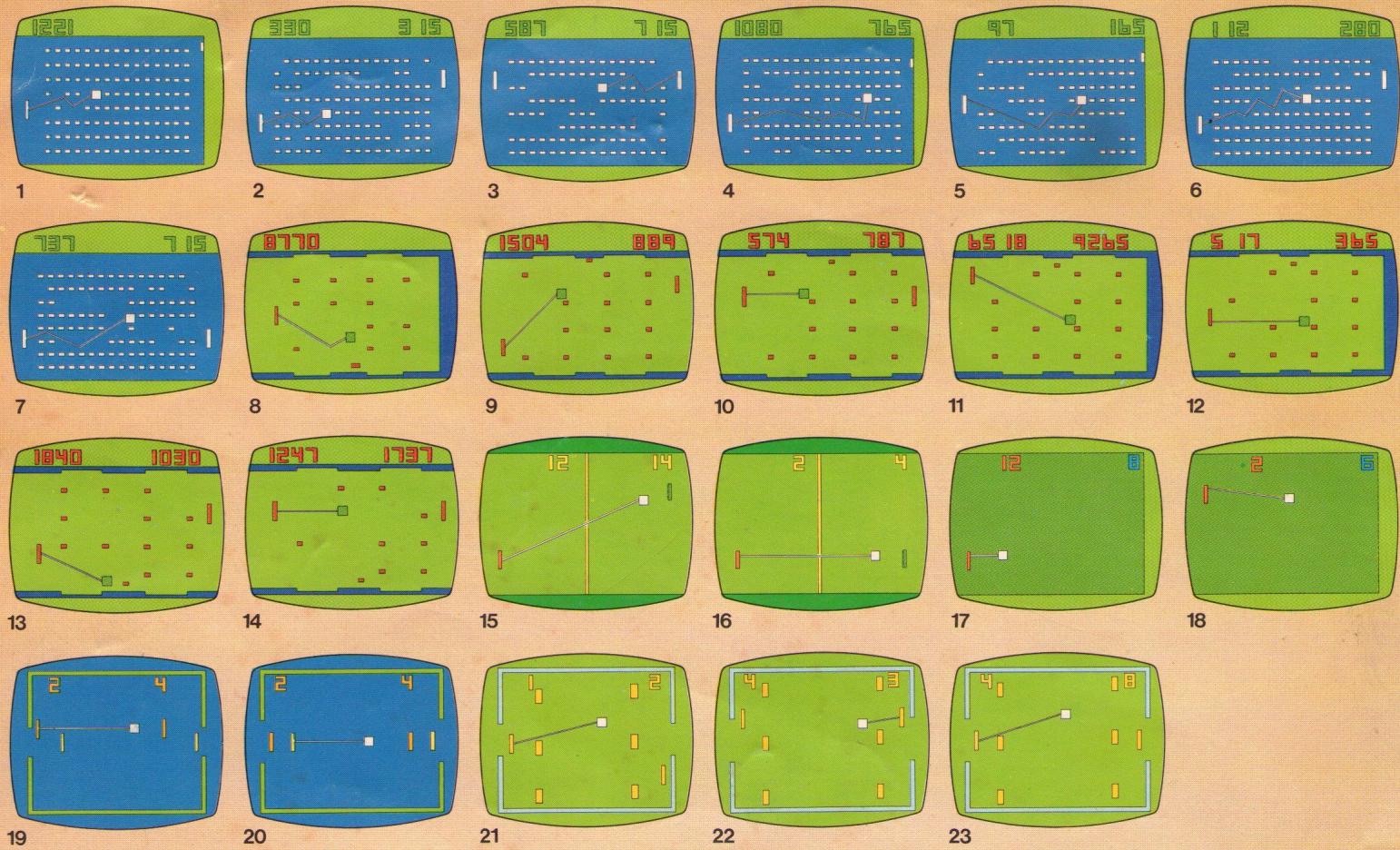


# ODYSSEY 2100

PHILIPS





# ODYSSEY 2100®

## Mode d'emploi: Français

### Panneau de commande

- A Sélection du jeu
- B Bouton de remise à zéro et bouton de réduction du format de la raquette
- C Bouton de joueur vert
- D Bouton de joueur bleu + bouton „sans adversaire” (pour joueur seul)
- E Câble d'antenne
- F Alimentation

### Six types de jeux:

Jeu d'élimination	( 1- 7)
Flipper	( 8-14)
Tennis	(15-16)
Handball	(17-18)
Hockey sur glace	(19-20)
Football	(21-23)

L'Odyssey 2100 connaît certaines règles de jeu et quelques qualités stimulant l'action que l'on retrouve dans la plupart des types de jeux.

- Le type de jeu est choisi à l'aide de la touche de sélection (A). Le jeu suivant apparaît lorsque ce bouton a été enfoncé.
- Tous les jeux, exception faite du jeu d'élimination et du „flipper” se terminent lorsqu'un des deux joueurs a marqué 15 points.
- Pour obtenir une indication 0-0, agir sur le bouton de zéro (B).
- Le bouton de remise à zéro (B) permet également la réduction du format de la raquette etc. (lorsque par exemple les deux joueurs sont de force inégale ou qu'on veut rendre le jeu plus intéressant). A cet effet, on rapproche la raquette etc. dont le format doit être réduit du bord supérieur de l'écran en enfonçant le bouton de remise à zéro. En même temps, le score repasse à 0-0.
- Lorsqu'un joueur a quatre fois retourné la balle, la rapidité du jeu augmente automatiquement. Lorsqu'un point a été marqué, l'Odyssey 2100 est de nouveau commuté sur la vitesse initiale du jeu.
- Le volume du son au moment où la balle frappe un joueur/ un objet peut être réglé à l'aide du régulateur de volume du téléviseur.
- Pour jouer seul, tourner le bouton bleu à fond à gauche. Ce bouton de joueur est alors mis hors circuits. Comme le bouton de sélection du jeu continue à fonctionner, vous pourrez jouer seul en utilisant uniquement le bouton vert.
- Le service se fait automatiquement à l'endroit où se trouve la raquette etc. La balle part de la raquette proprement dite.
- Temps-mort: le joueur au service peut décider du moment de l'entrée en jeu de la balle; tant que la raquette etc. reste tournée vers le bord inférieur de l'écran, le service est impossible. L'Odyssey 2100 se présente comme le jeu plus passionnant de ces dernières années. Un jeu qui, chez vous, restitue l'animation du stade. Soumettez à un test votre propre vitesse de réaction et celle de votre adversaire, grâce à l'Odyssey 2100.

### Branchement

L'Odyssey 2100 se branche sur chaque téléviseur comportant une prise d'antenne recevant la fiche d'antenne de l'Odyssey 2100. (Lorsque la fiche ne convient pas, consulter votre distributeur pour la faire remplacer). L'Odyssey 2100 fonctionne sur tension secteur.

### Début du jeu

Brancher la fiche d'antenne et mettre la téléviseur en circuit. Régler la téléviseur sur la bande VHF, canal 3 (le réglage sur le canal VHF 4 par votre distributeur est également possible). Mettre en circuit l'Odyssey 2100 et tourner le bouton de remise réglage précis du téléviseur jusqu'à l'obtention d'une image correcte. Régler la luminosité et le contraste. Le jeu d'élimination (variante 1) apparaît toujours le premier. Agir sur le bouton de remise à zéro (B) pour commencer le jeu.

### Ordre de succession des jeux

Jeu d'élimination	7 variantes
Flipper	7 variantes
Tennis	2 variantes
Handball	2 variantes
Hockey sur glace	2 variantes
Football	3 variantes

**PHILIPS**



# Jeu d'élimination

## Variante 1

### Joueur seul

Veiller à ce que la balle ne quitte pas le terrain de jeu et essayer d'éliminer autant de cibles blanches que possible. Chaque cible éliminée correspond à 1 point. Lorsque le joueur a marqué 100 points, chaque cible suivante vaut 5 points. Lorsque le joueur frappe la cible mobile il gagnera une prime de 100 points supplémentaires. Lorsque cinq balles ont été ratées, le jeu se termine alors que le score définitif reste affiché à l'écran. A cas où toutes les cibles ont été éliminées avant la fin du jeu, un nouveau terrain de jeu apparaît automatiquement, complet avec 120 cibles ce qui permet de poursuivre le jeu.

## Variante 2

### Un joueur contre un autre joueur

Il y a deux raquettes sur le terrain de jeu, l'une à droite, l'autre à gauche. C'est toujours le joueur qui frappé la balle le dernier qui marque un point.

## Variante 3

### Identique à 2, avec un joueur toutefois qui est son propre adversaire

Le terrain de jeu est identique à celui utilisé par deux joueurs. Le bouton de réglage du joueur „bleu” est toutefois tourné à fond à gauche. Il est possible de jouer de manière simultané des deux côtés du terrain avec le bouton de commande du joueur „vert”.

## Variante 4

### Un joueur contre un autre joueur (jouant successivement)

Dès qu'un joueur jouant la balle laisse passer celle-ci, l'adversaire continue le jeu.

## Variante 5

### Identique à 4, mais avec un joueur qui est son propre adversaire

Tourner le bouton de commande du joueur „bleu” à fond à gauche. Des que la balle a quitté le terrain de jeu, la structure des raquettes change. C'est ainsi qu'un joueur joue avec deux raquettes différentes.

## Variante 6

### Deux joueurs contre deux joueurs

Lorsqu'un des joueurs laisse passer la balle, la couleur des raquettes sur le terrain de jeu change ce qui veut dire que deux autres joueurs devront continuer le jeu.

## Variante 7

### Identique à 6, mais jouée par un joueur contre un adversaire

Tourner le bouton de réglage du joueur „bleu” à fond à gauche. Deux joueurs jouent à tour de rôle en utilisant le bouton de commande du joueur „vert” de manière à ce que les raquettes des deux côtés du terrain de jeu sont manipulées de façon simultanée. Lorsqu'un joueur laisse passer la balle ( que ceci se passe à gauche ou à droite), c'est l'adversaire qui continue le jeu.

## Flipper

## Variante 8

### Un joueur

Maintenir la balle sur le terrain de jeu aussi longtemps que possible et frapper autant de cibles que possible. Chaque fois que la balle frappe une cible, le joueur marque 10 points. Lorsqu'un score de 100 est atteint, chaque cible suivante vaut 50 points. 80 points supplémentaires sont accordés lorsque la balle pénètre dans un piège situé sur une ligne de côté. Un minimum de 100 points est accordé lorsque la balle frappe la cible mobile.

## Variante 9

### Un joueur contre un second joueur

Deux raquettes sont prévues sur le terrain, l'une à gauche, l'autre à droite. Les points sont toujours marqués par le joueur qui a frappé la balle le dernier.

## Variante 10

### Identique à 9, avec un joueur toutefois qui est son propre adversaire

Le même terrain de jeu que celui utilisé par deux joueurs, le bouton de commande du joueur „bleu” étant toutefois tourné à fond à gauche. Il est maintenant possible de jouer des deux côtés à l'aide du bouton de commande du joueur „vert”.

## Variante 11

### Un joueur contre un autre joueur (jouant à tour de rôle)

Dès qu'un joueur laisse passer la balle, son adversaire continue le jeu.

## Variante 12

### Identique à 11, mais un joueur qui est son propre adversaire

Tourner le bouton de commande du joueur „bleu” à fond à gauche. Dès que la balle est sortie du terrain de jeu, la structure de la raquette change alors que le jeu est continué par l'adversaire. C'est ainsi qu'un joueur joue avec deux raquettes différentes.

## Variante 13

### Deux joueurs contre deux joueurs

Lorsqu'un des joueurs laisse passer la balle, la couleur des raquettes visibles sur le terrain de jeux change ce qui signifie que les deux autres joueurs devront continuer le jeu.

## Variante 14

### Identique à 13, avec toutefois un joueur contre un autre

Tourner le bouton de commande du joueur „bleu”, à fond à gauche. Les joueurs jouent à tour de rôle en utilisant le bouton de commande du joueur „vert” permettant la manipulation simultanée des raquettes à gauche et à droite. Lorsqu'un des joueurs laisse passer la balle (que ceci se passe du côté gauche ou droit), c'est le tour de jouer à l'adversaire.

## Tennis

## Variante 15

### Un joueur contre un autre joueur

## Variante 16

### Un joueur contre lui-même

## Handball

## Variante 17

### Un joueur contre un autre joueur

## Variante 18

### Un joueur contre lui-même

## Hockey sur glace

## Variante 19

### Un joueur contre un autre joueur

## Variante 20

### Un joueur contre lui-même

## Football

## Variante 21

### Un joueur contre un autre joueur

## Variante 22

### Un joueur contre lui-même

## Variante 23

### Un joueur contre l'appareil

Une raquette est positionnée devant le but de sorte qu'elle est optimalement protégé. Cette raquette ne change pas de place pendant toute la durée du jeu qu'il est maintenant possible (variante 23) de commencer.

**PHILIPS**

